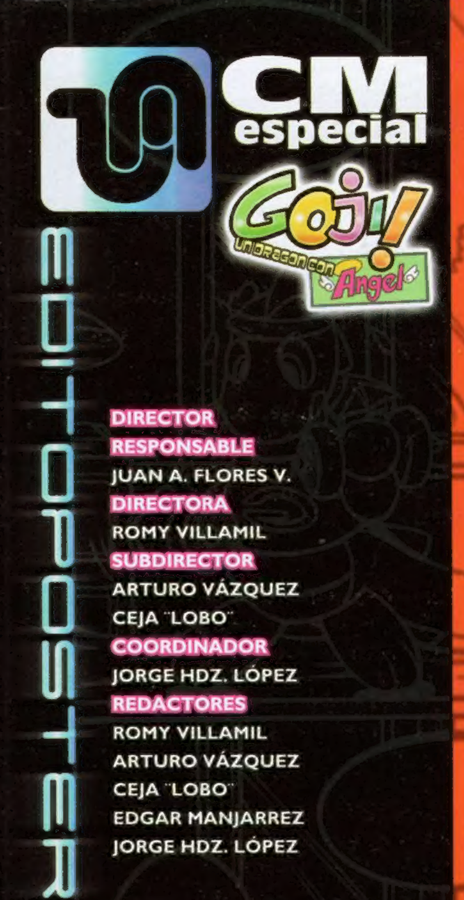


CONEXIÓN
MANGA
No. 00
ESPECIAL
EDICIÓN DE COLECCIÓN
HISTORIAS
CÓMO HACER UN BUEN GUIÓN
MATERIAL
EL MATERIAL DE DIBUJO PROFESIONAL
DIBUJO
PLANEACIÓN Y TRABAJO DEL MANGA
TINTAS
LAS HERRAMIENTAS IDEALES Y LOS TIPS MÁS ÚTILES.
GOJI!
UN DRAGON CON Angel
ESPECIAL DE
DIBUJO
GRATIS EN LA COMPRA DE UN EJEMPLAR DE GOJI


¿QUÉ ESTÁS HACIENDO, GOJI?
ME ENTRENO PARA DARLE UNA PALIZA A GUL.
PUES MUCHA SUERTE, LAGARTIJA, JE.
MÁS TARDE ...
¿AUN ESTÁS ENTRENANDO, LAGARTIJA?
YA TE LO DIJE, (¡UF!) ES PARA DARLE SU MERECIDO A GUL.
¡LO VOY A DESTROZAR! ¡KIYAAAAAA!
KRACK
¡VOY A CONVERTIRME EN UNA MÁQUINA DE MATAR! ¡UAAAAAHHHH!



DIRECTOR RESPONSABLE
JUAN A. FLORES V.
DIRECTORA
ROMY VILLAMIL
SUBDIRECTOR
ARTURO VÁZQUEZ
CEJA "LOBO"
COORDINADOR
JORGE HDZ. LÓPEZ
REDACTORES
ROMY VILLAMIL
ARTURO VÁZQUEZ
CEJA "LOBO"
EDGAR MANJARREZ
JORGE HDZ. LÓPEZ

ESPECIAL CONEXIóN MANGA No. 00 Es publicada por: EDITOPOSTER, S.A. Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera México, D.F. CP 06400 TEL/FAX 5541-0006 Y 5541-7281 FECHA DE PUBLICACIÓN: Enero De 2005 PRE-PRENSA DIGITAL SERVICIOS FOTOTIPOGRÁFICOS, S.A. TEL. 5544-7340 IMPRESIÓN CORP. INDUSTRIAL GRÁFICA, S.A. de C.V. FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA HUITZILAC, MOR CP 62510 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO No. 7705/ Exp. 1/432"99"/14757 RESERVA DE TÍTULO INDA 04-2001-082014103600-102 LICITUD DE TÍTULO ANTE SEGOB No. 11069 Exp. 1/432"99"/14757 PUBLICIDAD: TELS.: 5541-0006 y 5541-7281 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN CENTROAMÉRICA COMERCIAL LAS AMERICAS COMMERCE S.A. DE C.V. Magdalena 35 Col. Narvarte, México D.F.
CORREO ELECTRÓNICO
conexionmanga@editoposter.com.

www.editoposter.com

Editorial

Editoposter, S. A., es una casa editorial que apoya el talento mexicano en el rubro de la historieta, prueba de ello es el ejemplar que tienes en tus manos. Dada la enorme cantidad de personas que a últimas fechas desean conocer el proceso para la realización de un cómic, hemos decidido obsequiarte esta pequeña guía con los pasos esenciales para realizar un cómic de manera profesional. Iremos paso por paso para ver: la creación de guión, el material que requerirás, el trazo y, finalmente, la tinta. Todo ello ilustrado paso a paso.

Tal vez muchos de los términos que veas aquí te suenen desconocidos. Si es así, no dudes en escribirnos, con gusto despejaremos tus dudas. Por el momento, te dejamos con este especial en el que los personajes de Goji, un Dragón con Angel, serán el ejemplo para realizar correctamente una historieta.

Estamos a tu total disposición en nuestro correo electrónico:

conexionmanga@editoposter.com

Te dejamos y felices trazos. (¡Un momento! ¡Esta frase me suena familiar!).

ROMY VILLAMIL
Dirección

Contenido

Elaboración de un Guión

Por: Lobo



La elaboración del guión es una de las partes más importantes al realizar un cómic, ya que si no está bien estructurado, al pasarlo al dibujante el resultado no será el deseado.

Tal vez piensas que realizar un guión sobre una historia que tú mismo vas a dibujar es algo inútil, pero si comienzas a trabajar sin tener por escrito la trama, obtendrás un cómic que se verá improvisado y mal hecho. No se trata de ir dibujando conforme se te vayan ocurriendo las ideas, sino de tener una idea clara con la cual comenzar.

Por otro lado, si una persona ajena va a dibujar la historia que tú creaste, deberás describir en el guión con pelos y señales, todos los detalles importantes para que el dibujante tenga una visión clara de la trama que va a ilustrar.

IDEA PRINCIPAL

Siempre debes tener una idea clara y precisa de la trama que vas a desarrollar. Una vez definida tu historia, debes documentarte lo mejor posible sobre el tema que elegiste. Por ejemplo: si tu trama es sobre piratas, no sólo se trata de poner a un tipo barbón con parche en el ojo y pata de palo. Debes investigar todo sobre la época en la que los piratas surcaban los mares, no sólo para enriquecer tu historia, sino para darle verosimilitud.

PERSONAJES

Sin los personajes no hay historia, así de simple, pues ellos son los que hacen avanzar la trama. Al crear a tus personajes debes asegurarte de que éstos encajen perfectamente en la historia que estás elaborando. No pondrías a un viejito de ochenta años como el héroe de una historia de acción, ¿verdad? Los personajes siempre deben estar bien definidos tanto en lo físico como en la personalidad y las actitudes (hábitos de comer, gustos en el vestir, etc.), para darles un toque realista. Recuerda que el secreto para realizar una buena historia es crear un grupo de personajes carismáticos y dejarlos actuar libremente, ya que basta con pensar en cómo actuarían en determinada situación para que la trama se dé por sí misma.

Si el dibujante no está familiarizado con los personajes, el guionista debe ponerlo al tanto de cómo son y desarrollar viñetas de cómo deben verse físicamente para que no actúen o se vean diferentes a como se presentan en el guión.

GUIÓN FINAL

Al elaborar el guión final debes decidir cuántas páginas va a llevar tu historieta. Así no correrás el riesgo de que se te termine el espacio antes de ponerle fin a tu narración por no calcular bien el número de viñetas (cuadros con dibujos) que van en cada página.

También, debes definir si tu historia será auto conclusiva o continuada, ya que con base en esto deberás decidir el número de viñetas que tendrán que entrar por página (mínimo una, máximo 8). Si tu historia es auto conclusiva y sólo tienes 32 páginas para desarrollar la trama, tendrás que ir directo a los puntos más importantes, inicio-nudo-final, pero si tu historia se desarrolla en dos o más capítulos de 32 páginas cada uno, puedes poner elementos extra, como chistes o quizá un poco más de acción.

Un punto muy importante: **NUNCA** entregues al dibujante un guión con sólo diálogos, número de viñetas y con la frase en cada cuadro: "Trazar escena a gusto del dibujante". Recuerda que elaborar una historieta es un trabajo de equipo y tu labor como guionista, es dar al dibujante un texto bien detallado para que él lo desarrolle adecuadamente y hasta pueda enriquecerlo con ideas propias.

Cada página del guión debe contener los siguientes elementos: número de página de la historieta, cantidad de viñetas por página, diálogos que deberá llevar cada viñeta y descripción de lo que pasa en cada cuadro que se va a dibujar. Es muy importante que en el dibujante quede claro lo que está aconteciendo en cada viñeta, si es de día o de noche, en qué tipo de escenario están los personajes (una casa, un barco, un tren, etc.), si el cuadro es de acción, o si es una escena romántica y qué vestuario usan los personajes. También es importante describir el estado de ánimo de los mismos -si están tristes, alegres,

uión

aterrados, etc.-, para que los diálogos concuerden perfectamente con los sentimientos que está expresando el personaje. Incluso, el guionista debe escribir una pequeña sinopsis de lo va a tratar la trama en general.

Con todo lo anterior, no se está sugiriendo que escriban un guión de "chorrocientas" páginas, sólo se trata de hacer un escrito claro y conciso. Para darles un ejemplo, aquí les mostramos parte del Guión del chiste de Ángel Princess y Goji, que servirá para enseñarles a elaborar una historieta:

GUIÓN: GOJI, ¿LA REVANCHA?

PÁGINA # 1
CUADRO # 1
Dibujar a Angel Princess de cuerpo completo, sin cuadro que la limite, mientras se está poniendo su camiseta blanca, pues se prepara para ir a la escuela. Su pose debe ser sexy y sólo trae puesta, además de la camiseta, su ropa interior y sus calcetas. Ella sonríe, coqueta.

Ángel: ¿Qué estás haciendo, Goji?

CUADRO # 2
Angel y a Goji están en la habitación de Angel. Mientras ella se está poniendo su falda, mira a Goji y sonríe, burlona. Goji está parado en la cama de Ángel, haciendo ejercicio con dos pesas y sonríe con malicia. Goji usa ropa de gimnasia. En la ventana del cuarto se ve que es de mañana.

Goji: Entrenando para darle su merecido al menso de Gul. ¡Uf!

Ángel: Pues a ver si no te sale el tiro por la culata. Ji.

CUADRO # 3
Angel está entrando a su habitación después de haber llegado de la escuela. Ella sujeta su mochila con una mano y mira con gesto incrédulo a Goji, quien aún está en la cama de la chava, ahora entrenando boxeo y sonríe, burlón (dibujarle guantes y short de box). En la ventana del cuarto ahora se ve que ya está atardeciendo.
Texto en recuadro: Más tarde...

Angel: ¿Aún estás entrenando, iguana?

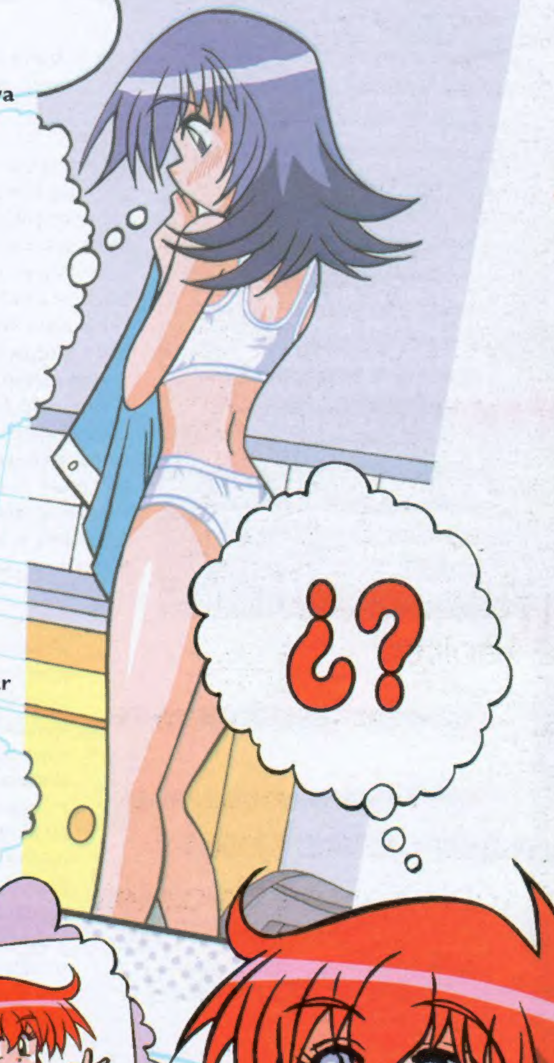
Goji: Je. Te juro que Gul no se la va a acabar.

CUADRO # 4
Dibujar a dos Gojis en poses de acción, uno está vestido como peleador de Kick boxing y lanza una patada al aire. El otro usa un uniforme de karate y rompe una pequeña tabla con su mano.
Poner onomatopeya: ¡KRACK!

Goji: ¡Voy a convertirme en una máquina de matar! ¡Uaaah!

Goji 2: ¡Voy a destrozar a ese jamón con patas! ¡Kiyaaa!

Una vez que ya tienes el guión, debes saber cuál es la forma adecuada de pasarlo a dibujo.
En las siguientes páginas te enseñaremos cómo se debe trazar correctamente una historieta.



Seleccionando nuestro Material

Por :
Romy Villamil

Antes de comenzar a dibujar nuestro guión es muy importante tener listo el material que vamos a requerir, pues si haces tu cómic sobre hojitas de papel bond con lápiz escolar, estamos seguros de que te quedará una hoja manchada e imposible de entintar sin echarla a perder.





Lapicero y minas azules





Sacapuntas y cutter







Así que para elaborar un buen original de cómic, éstos son los materiales base:

1. CARTULINA OPALINA

Ya estoy oyendo a varios: "Ah, caray, ¿y por qué a fuerza opalina? ¿Qué no puede ser otro papel, el que se me dé la gana?". Pues no. Debe ser opalina. Este tipo de cartulina es preferible al resto por la excelsa blancura del papel que permite un perfecto rebote de luz, por lo satinado de su base que hace que la tinta no se absorba en exceso y deje espantosos bordes en tu línea, y por el acabado final que da a tu dibujo. Puedes conseguir esta cartulina por pliego en las mega papelerías como Lumen o Arte y Material, o en distribuidoras de papel al mayoreo, donde la cortan al tamaño que necesites e incluso, la puedes conseguir ya cortada y por ciento.

2. LÁPICES DE MINA GRIS

¡Aaaatención! Aunque prácticamente puedes trabajar con el lápiz que se te pegue la gana, recomendamos que, de preferencia, trabajes con lápices especiales para dibujo, ya que éstos tienen distintos tipos de grafito, el cual te ayuda a dejar un mejor acabado en tu original. Los lápices para dibujo se dividen dos categorías: H y B; donde H es mina dura y B, mina blanda. La mina dura es usada por arquitectos y dibujantes para los trazos preliminares, ya que al ser tan, pero tan fuerte, los trazos son muy claros y fáciles de borrar. Por el contrario, la mina blanda deja una línea oscura, como de carboncillo. Este tipo de lápices es empleado por artistas de caricatura y retrato para dar un acabado profundo al dibujo. Los lápices se van a ir por graduación dentro de cada categoría. Así, tenemos lápices 2H, 3H y H, tenemos el HB, que es el exactamente el punto medio de ambos y deja una línea equilibrada, ni muy oscura ni muy clara, y los 2B, 3B, 4B, 5B y 6B. Compra los Turquoise Berol, son más fáciles de encontrar y algo más baratos que los de marca especializada.

3. MINAS AZULES

Son como minas de lapicero, pero de color. Estas minas ayudan a que tu dibujo no se manche y tenga mayor definición, además de que las fotocopiadoras no las registran. Las consigues en papelerías especializadas, o tiendas de material para artistas, dibujantes y diseñadores. Las más recomendables son las de la marca Staedler, las cuales te ayuda a definir bien tu dibujo. Para su mejor manejo, te recomendamos que consigas el número 90 de la revista Conexión Manga, donde hablamos más ampliamente de cómo usarlas. Si no puedes conseguirlas, utiliza lápices azules de los Berol Verithin (como los que usan las maestras para calificar, pero azules), te sirven del mismo modo.

4. GOMA

Necesitamos no cualquier goma, sino una de migajón o blanca no plástica. Recomendamaos la marca Factis. No uses goma plástica o de caucho porque mancha más de lo que borra. También, necesitarás una goma tipo lápiz para borrar detalles. Procura tener siempre esta goma con acabado en punta para poder borrar sin llevarte más de lo debido.

5. UNA REGLA DE 30 CMS Y UN JUEGO DE ESCUADRAS

Parece lista de útiles. La regla de 30 cm puede ser la de tu hermanito, si gustas, sólo es para medir. Las escuadras son otro cantar. Deben ser lisas, de preferencia con bisel, y sin graduación.

6. PLANTILLAS Y CURVÍGRAFOS

Las curvas y los globos de diálogo no se deben hacer a mano porque se ven mal. Para apoyarte al momento de entintar, necesitarás plantillas de óvalos y círculos (de las que se usan en arquitectura). Procura tener plantillas con diversas inclinaciones en las elipses para que tus diálogos se vean variados. Cada plantilla está entre $25.00 y $40.00. Los curvígrafos vienen en paquete y te cuestan más o menos lo mismo. Procura que tus curvígrafos, al igual que las escuadras, tengan bisel.

nterial

7. CUTTER, SACAPUNTAS Y NAVAJAS

Para afilar los lápices. Nunca trabajes con la punta chata porque esto resta calidad a la línea de tu dibujo. Si aún eres niño, evita las navajas, o pide a tus padres que te ayuden a afilar tus lápices.

8. ESTILÓGRAFOS DESECHABLES

Para un entintado rápido y no tener que sufrir un calvario por no poder conseguir plumillas y manguillos para entintador, te recomendamos usar estilógrafos desechables. No son caros, no requieren súper mantenimiento y no tienes que viajar hasta la capital para conseguirlos (en caso de que donde vivas no haya tiendas especializadas). Hay dos marcas fáciles de conseguir y que son bastante buenas: la Micron Pigma y la Artline. Cómprate un paquete completo o varios puntos diversos. En el artículo sobre tintas ahondamos más en esto.

9. TINTA CHINA

Por favor, por lo que más quieras, ¡NO COMPRES TINTA PARA USO ESCOLAR! ¡Es demasiado aguada y te dejará un acabado espantoso! Jamás compres tinta Stafford o Pelichina en papelerías, utiliza tinta china de buena marca. Te recomendamos la Pelikan, pero la amarilla, la que viene en tubito, ya que ésa es para rotulación profesional y es más espesa. Ahora que si por donde vives sólo tienen la escolar, consigue pintura Politec Negra y mézclala con la tinta china. (Pero que sea Politec, no Acuacolor ni Vinci).

10. UNA PLUMA BLANCA DE GEL

Estas plumitas las venden afuera del Metro a $10.00. Son de la marca Gelly Roll y te van a servir para afinar detalles, corregir pequeños fallos y poner líneas blancas a tu entintado.

¿YA TENEMOS EL MATERIAL?

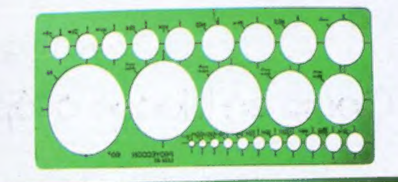
Bien, ahora vamos a tomar el tamaño de nuestro original. Lo recomendable es que sea 10% mayor al de la publicación en que va a salir impreso, esto es para que la página gane mayor nitidez al reducirse y los errores pequeños no se vean, además de que te da más espacio para explayarte en tu dibujo. Para tener la medida exacta de tu original, toma la medida de una revista de esquina a esquina, en diagonal. A ésta súmale el diez por ciento… ¡y ya tienes tu tamaño de original!

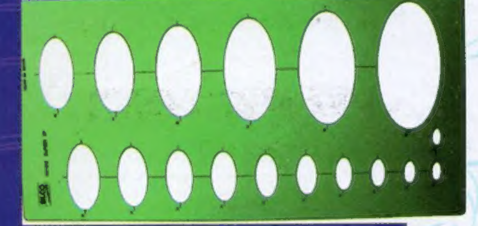
Antes de comenzar a trabajar, recuerda que tu página debe tener márgenes. (¿Quéeee? ¡Pero si yo ya quiero empezar a dibujar!) ¡Ah!, pero si empiezas a dibujar sin márgenes, ten por seguro que al momento de que la imprenta registre tu original, se va a llevar detalles que tal vez eran importantes en el dibujo o, peor aún, se lleve diálogos. Por esto, deja siempre 1.5 como

Goma en bloque o lápiz

Material

Plantillas de óvalos





Estilógrafos y marcadores



Pluma de gel blanca



Escuadras y reglas



margen básico a tu original. De ese centímetro y medio, toma en cuenta que la máquina de corte del papel se va a llevar cinco milímetros que **NO** van a salir, dalos por perdidos. Así que si tu página lleva dibujos con rebase (que se salgan de los márgenes), cuida que lo que se vaya a cortar realmente no importe. Los diálogos, por su parte, **NO DEBEN REBASAR LA LÍNEA DE MARGEN DE 1.5 cm.**
Si lo pones fuera de margen y tu diálogo aparece cortado, no te quejes, que te advertimos.

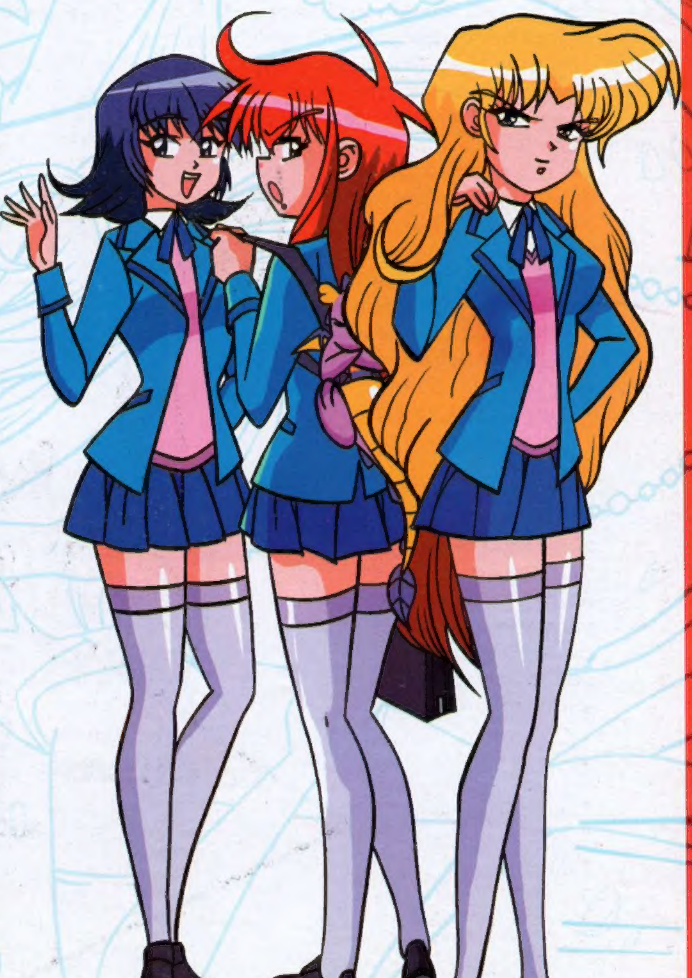
Recuerda que **NO ESTAMOS EN JAPÓN**, así que aunque hagas algo estilo japonés, los formatos de impresión y lectura son al estilo occidental: de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, por tanto, la disposición de tus viñetas y globos de diálogo debe estar en ese sentido de lectura. Y que te digan misa los más aferrados fans del manga.
Tú vas a publicar en América, donde se lee de izquierda a derecha, no al revés.

Ya tienes el guión, ahora, antes de hacer tus páginas, haz un scketchbook (o conté, en japonés). Esto es hacer el boceto previo de cómo quieres que se vea tu página, para que no te pierdas al momento de dibujar y se te "seque el cerebro" (cuando pasa, es horrible), pero de eso hablaremos en el siguiente artículo.

RECOMENDACIONES:
No abuses de los primeros planos o los de detalle (caras, ojos, detalles de la cara), porque ésa es la salida fácil y demuestra una gran flojera por parte del dibujante. Juega con panorámicas, paisajes, escenarios y cuerpos completos.
Tampoco abuses del plano americano (dibujo del cuerpo de los muslos hacia arriba), eso encasilla tu dibujo.
Balancea tu página. Si tienes una gran imagen panorámica o con mucho detalle, haz que las demás sean simples para que la imagen no se sobrecargue y la atención principal del lector se fije en un punto.

Pon escenarios detrás de los personajes. Estudia a Katsura para esto. No hagas como muchos mangakas que abusan de las pantallas de burbujitas y florecitas para sólo cortar y pegar sin poner escenarios. Esto se vale sólo si tu escena principal está muy cargada de elementos.

Una vez que tenemos definido y listo todo, ya podemos comenzar a trazar.



Elaboración del Dibujo

Por: Edgar Manjarrez

En la elaboración de un cómic, el dibujo es la transformación del texto escrito en el guión en imágenes que nos describirán una historia. A modo de consejo, es importante que el dibujante siempre esté ejercitando su mente leyendo libros y novelas, ya que esto nos ayudará a la visualización de imágenes y acontecimientos.

El hábito de lectura facilita nuestro trabajo a la hora de leer y dibujar un guión, porque el trabajo del dibujante es dar al lector una historia claramente mostrada en imágenes.

Se dice que el proceso de dibujar un cómic es similar a la creación de una película, pues ambos géneros usan imágenes, secuencias y narrativa para contar una historia. En ese caso, el dibujante es una especie de director, ya que él decide cómo se realizará una escena en la viñeta de cómic, así como la forma en que actuarán los personajes.

Es vital que el dibujante tenga una preparación previa, ya que no sólo se necesita del conocimiento de anatomía humana - vital para el dibujo de nuestros personajes -, sino también conocimientos para dibujar elementos como animales y diversos objetos (aparatos domésticos, herramientas de trabajo, vehículos, etc.) para tener la facilidad de trazarlos cuando nuestra historia lo requiera. También es muy importante que el dibujante tenga la suficiente documentación gráfica -fotos y dibujos- de diversos objetos, ya sea de revistas, periódicos y enciclopedias. Incluso, en la Internet puedes conseguir un sinnúmero de imágenes conforme a lo que se llegue a necesitar.

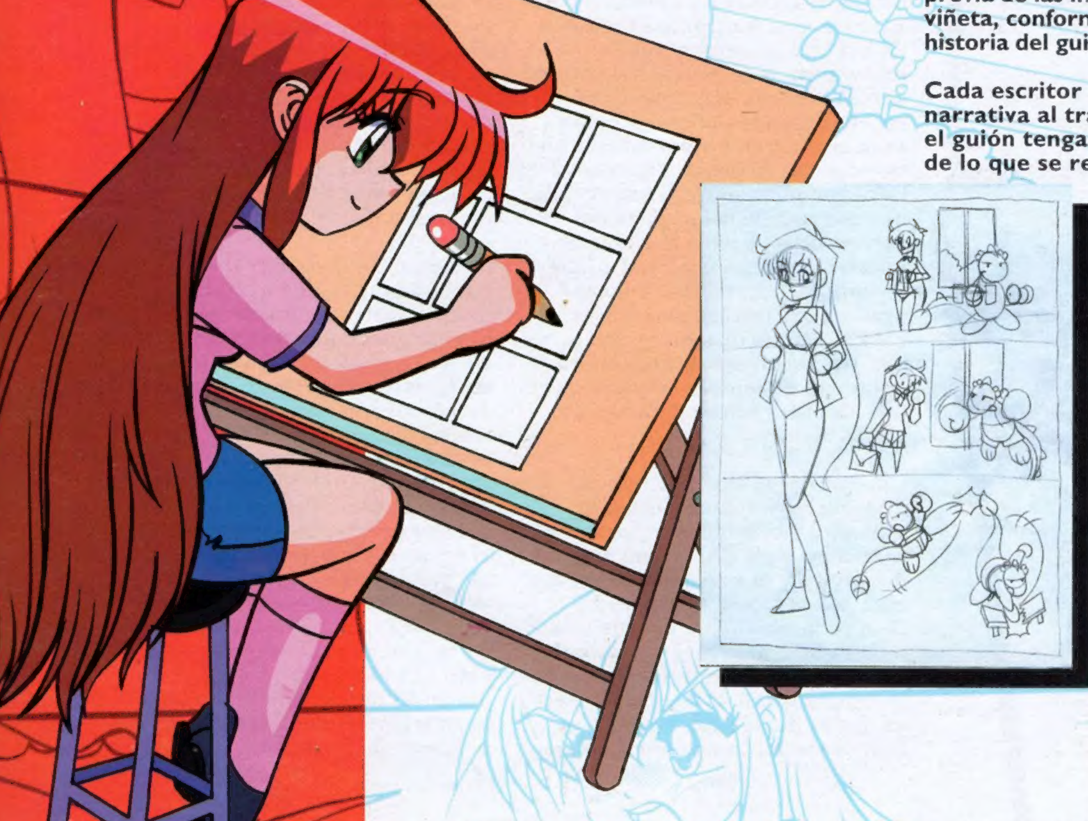
También es importante el conocimiento de la perspectiva, ya que esto nos ayudará a tener una escenografía con suficiente volumen para dar la sensación de ver algo real y de igual forma nuestros personajes podrán moverse en un lugar definido y no en un espacio plano. Pon en práctica todo lo anterior al momento de elaborar las viñetas de tu cómic y no te desanimes si el trabajo no queda como quieres a la primera, esto se trata de ensayar e ir viendo tus errores. Con la experiencia que se irá adquiriendo, al final presentaremos un trabajo profesional y atractivo no sólo para una editorial, sino para el público lector.

A continuación les indicaremos, paso a paso, cómo el guión se traduce a dibujo en las viñetas de una historieta, tomando como ejemplo un chiste de dos páginas de Angel Princess y Goji.

1.- LECTURA DE GUIÓN

Cuando el guión llega a manos del dibujante, éste debe leerlo completamente y con mucho cuidado antes de empezar a hacer el dibujo, ya que debe tener una visualización previa de las imágenes que irán en cada viñeta, conforme a la descripción, diálogo e historia del guión.

Cada escritor tiene un estilo diferente de narrativa al trabajar, habrá casos en que el guión tenga una descripción detallada de lo que se requiere dibujar en cada viñeta y acción. Al leer esta descripción, el dibujante se dará una idea de cuál será el escenario, así como las actitudes y vestuario de los personajes. Si a todo eso le sumamos que los diálogos nos ayudan a darles gestos y sentimientos a los





Dib



personajes, tendremos un cuadro muy claro para trabajar.

Pero también habrá casos en que el texto no tendrá la suficiente descripción de las escenas a realizar. En ese caso el dibujante deberá poner mucha atención en los diálogos de los personajes para darse una idea de lo que se necesita transmitir con las imágenes.

2.- BOCETEADO

Después de leer el guión y tener la información suficiente para realizar el cómic se procede a pasar esas ideas al dibujo, pero es posible que en los primeros trazos tengas la sensación de que el dibujo no era lo que tenías pensado y que necesitas empezar de nuevo. Para no realizar todo un trabajo en vano, lo primero que debemos hacer es un boceto preliminar de las páginas que vamos a dibujar. Esto nos ayudará a tener una imagen más concreta de nuestra página.

Al realizar varios bocetos tendremos diversas opciones para analizar cuál funcionará mejor. En el trazo analizaremos la estructura de la página del cómic, veremos cómo armaremos la secuencia en las viñetas y cómo se acomodarán los personajes en las escenas. El hecho de tener el boceto definitivo de la estructura de cada una de las páginas nos servirá de guía para el dibujo de nuestras páginas finales. También es importante realizar bocetos preliminares de los personajes para ver las actitudes, gestos y acciones que realizarán, con esto podemos definir el vestuario que llevará el personaje de acuerdo con la escena.

Cuando hagas tu scketchbook, imagina las viñetas de manera dinámica y original. Así pues, si te marcan cuatro viñetas ¡no pongas dos arriba y dos abajo! ¡Eso lo hace cualquiera!, ¡varía la disposición! (Eso sí, sin descuidar el orden de lectura). Para un mejor resultado, consulta cómics americanos como Witchblade o Kiss Psycho Circus, ya que el manga casi siempre es monótono en su secuencia de viñetas, mientras que el cómic americano juega más con la secuencia de paneles.

3.- DIBUJO DE LA ESTRUCTURA

Una vez que el boceto ya nos dio una idea clara de lo que debemos hacer, podemos empezar a dibujar los "cartones" definitivos. ("Cartón" es el nombre que se le da a las páginas dibujadas de la historieta).

Lo primero que debemos hacer al comenzar a dibujar los cartones, es marcar los márgenes de la página, lo cual nos ayudará para proteger el centro de nuestro dibujo. El margen nos marcará dónde podemos poner nuestros dibujos y los globos del texto. En nuestro artículo anterior ya hablamos sobre esto.
¿Ya tenemos definidos los márgenes del cartón? Pues ahora empezaremos por dibujar la estructura de los personajes de acuerdo con nuestro boceto previo. Sobre las actitudes y poses del personaje dibujaremos la estructura, la proporción y el movimiento de éstos. Es importante recordar que antes de dibujar nuestra página ya debemos tener un diseño previo de los personajes el cual nos mostrará la proporción, el carácter, la ropa y el estilo de dibujo con que ya está definido. Estos detalles deben respetarse en cada viñeta donde aparezca el personaje.

El dibujo de la estructura parte de las reglas básicas, empezando con trazos de figuras geométricas como círculos, óvalos y curvas que, uniéndolos, forman la estructura de un cuerpo humano, una mascota o cualquier tipo de personajes. Esta base nos servirá para definir nuestros trazos finales. Recuerda que no debemos marcar demasiado el trazo de la estructura en los personajes, ya que cuando empecemos a definir el trazo final será necesario borrar parte de las líneas preliminares (para esto usa los lápices de mina dura). El dibujo final debe lucir lo suficientemente claro para el proceso de entintado.

4.- DIBUJO DE FONDO

El dibujo de fondo nos ayuda a tener la ambientación que requieran las escenas de las viñetas de acuerdo con las especificaciones que nos marque el guión. Estos escenarios pueden ser: calles, habitaciones, bosques, oficinas, etc. El fondo puede dibujarse después de realizar la estructura de los personajes, pero en ocasiones se dibuja primero parte del fondo para saber cómo debemos colocar a nuestros "actores" y en qué posición, esto varía de acuerdo con nuestro estilo de trabajo. Recuerda que la perspectiva ayudará a darle volumen y profundidad a nuestras escenas a la vez que le dará un toque más realista y un acabado más profesional al dibujo.

5.- DIBUJO FINAL

Al tener los elementos de estructura de los personajes y el fondo pasamos al proceso final, o sea, definir nuestro dibujo. Empezamos por detallar el rostro, la proporción, vestuario, objetos y escenografía con un trazo más firme. En esta etapa podemos marcar el lápiz que será ya definitivo (para esto, usa lápices de mina blandos o las minas azules).

Muchas veces el trabajo se realiza en equipo: escritor, dibujante, entintador y colorista. Parte de tu trabajo como dibujante es no darle dificultades al miembro del equipo que continúa con el siguiente paso. El escritor debe proporcionar al dibujante un guión con una descripción clara de lo que se va a dibujar; el dibujante, por su parte, debe ayudar al entintador con un trazo definido y limpio para que éste último no tenga confusión a la hora de pasar a tinta el trabajo, ya que no debe agregar ni quitar nada de lo que ya está definido en el dibujo, y un cartón sucio y lleno de líneas previas lo confundirá y ensuciará todavía más la página. En el trazo final deben quedar muy claros elementos como los gestos y detalles de los personajes o el fondo, sin olvidar que las expresiones de los personajes deben verse muy vivas.

Nota: algunos dibujantes desean que los rostros de sus personajes no se alteren al ser entintados, por lo que a veces, ellos mismos entintan sólo las caras; aunque, claro, esto es un "lujo" que no se puede dar el dibujante cuando ya tiene que cumplir con un tiempo de entrega.

El acabado final es la parte más importante del proceso de elaboración de un cómic, por lo que una vez que el dibujante lo ha terminado, debe analizarlo nuevamente para checar que no haya cometido algún error en el trazo o con la continuidad de la narrativa.





Entintado

Por: Jorge Hernández (Hawk)

El punto final que tocaremos será el de entintado. Antes que nada, debemos aclarar que el trabajo de tintas es una arma de doble filo; por un lado, puede ensalzar el trabajo del dibujante, darle vida y una mucho mejor apariencia; por el otro, puede echar por tierra todas las horas de trabajo a lápiz, volver ininteligible el trazo y romper con todo el arte. Para evitarlo, les daremos algunos tips que les serán de mucha ayuda.

HERRAMIENTAS ADECUADAS

Comencemos por el principio: si bien es cierto que actualmente no es obligatorio usar pinceles, también lo es el hecho de que no cualquier plumón o marcador sirve. Si van a utilizar éstos últimos, deberán tomar en cuenta las siguientes cosas:

1.- Cuiden de usar sólo marcadores con la leyenda "indelebles", o que sean especiales para dibujo.
2.- No usen plumones o marcadores corrientes, pues a la larga, la línea se destiñe dejando un matiz amarillento alrededor. Esto decolora el trabajo y le da un aspecto desagradable.
3.- Consigan variedad de puntos (medidas) de modo que no se vean forzados a usar puntos más gruesos que la línea a entintar.
4.- Los puntos recomendables son: 005, 01, 03, y 05. La medida varía dependiendo de la marca pero, a fin de cuentas, es lo mismo. El 005 es el más fino de todos y, obviamente, el 05 es mucho más grueso. Si antes del número hay dos ceros, estamos hablando de puntos milimétricos y si sólo hay uno, se habla de medidas estándares o decimales.
5.- También es recomendable tener a la mano marcadores muy gruesos, ya saben, para rellenar grandes espacios.

Hoy día, hallar una buena marca de tinta china es difícil, la mayoría viene ya diluida y al secar, deja pincelazos y marcas muy visibles. Si desean usar tinta china, abran el frasco y déjenla reposar por algunos minutos, con esto se genera una especie de "nata" que la hace más densa. Si de rellenar espacios (o plastas, como se les llama) se trata, pueden mezclarla con gouache negro o usarlo directamente, como mejor les acomode. Lo que no deben olvidar nunca, es que la mezcla de tinta y gouache es para emplastar, así que no la usen con estilógrafos o plumillas, pues el acrílico se endurece en poco segundos y echará a perder las herramientas.

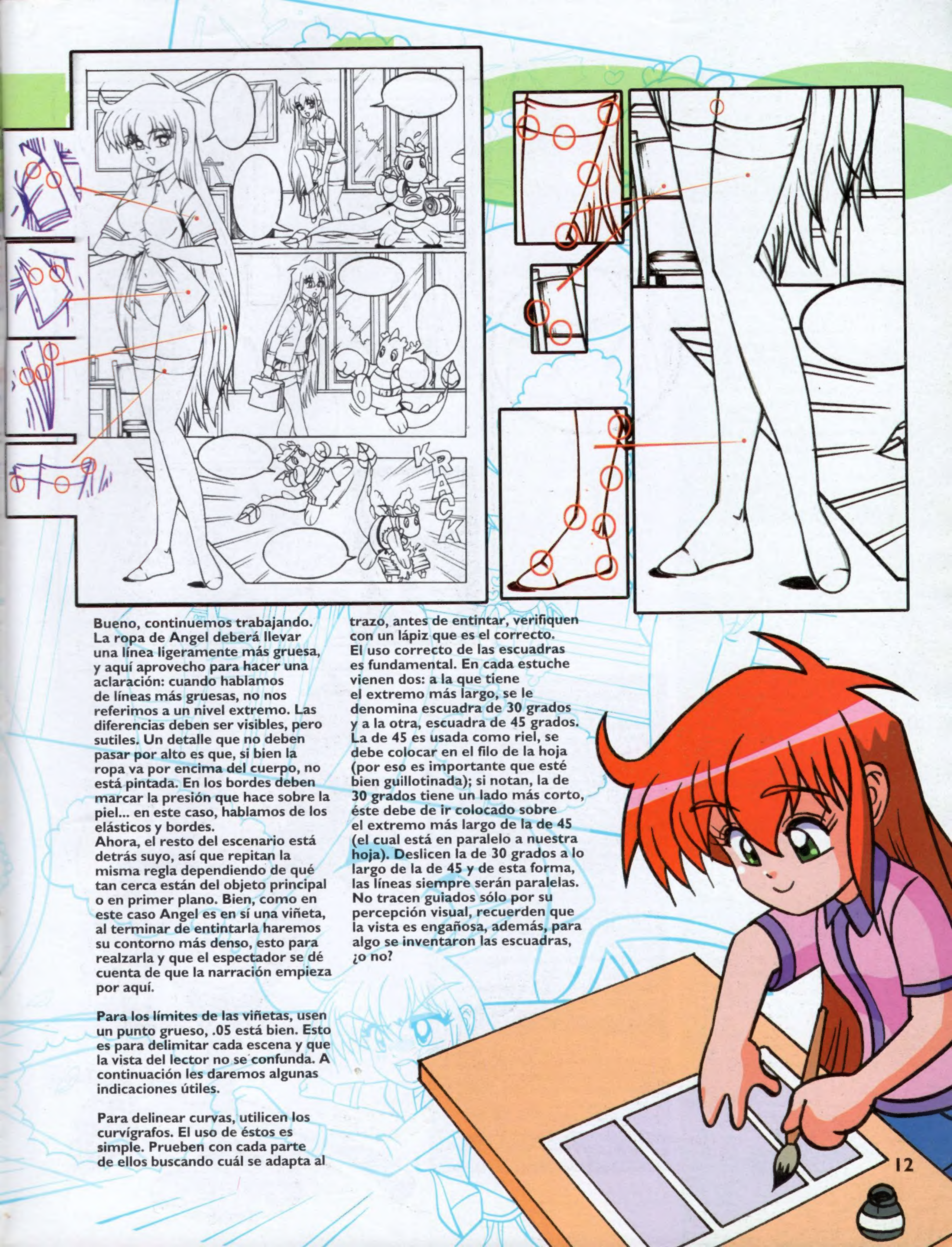
Los estilógrafos desechables pueden recargarse, sólo basta retirar el tapón que hay en la parte superior y rellenarlo con tinta ayudados de un gotero o una jeringa. Pero no se confíen, sólo pueden recargarse, máximo, dos veces.

Bien, ahora vayamos al meollo de este asunto.

CALIDAD DE LÍNEA Y VOLUMEN

Existen diversos estilos de entintado:
Para color
Para medio tono
Para blanco y negro
Para alto contraste
Nosotros nos enfocaremos a un estilo estándar. La regla es simple: lo que esté más cerca del observador, tendrá una línea más gruesa. Esto es debido a la dimensión y profundidad, marcando los niveles de distancia con diversos grosores, le darán vida y realce a su trabajo. Por dar un ejemplo veamos a Angel:
Bueno, antes que nada va el cuerpo, pues el resto va encima de éste... ¿qué es lo segundo? El cabello nace del cuero capilar, por tanto, va sobre la piel de la cabeza... pero hay un pequeño detalle: el nacimiento. Marcaremos la raíz (si es visible) con líneas más delgadas, así que el entintado que parte del cráneo se hará un poco más fino. Para darle volumen al cabello ocuparemos el trabajo de mechones; elaborarlos es muy sencillo, simplemente trazamos mechones anchos y dentro de éstos, hacemos líneas más delgadas siguiendo la forma de los primeros. Como verán, el contorno grueso y las líneas internas más finas, hacen que el cabello tenga más vida y definición.

Continuando con el trabajo, ¿qué sigue? La ropa. Ésta va por capas, de la misma forma que al vestirnos. Así como primero va la camiseta, luego la camisa y al final la chamarra, de igual manera definiremos el dibujo. En este caso, la única ropa que lleva Angel es la interior. (¡Gracias a Dios!) ¡¿Y tú qué demonios haces aquí, Goji?! (Como el chinito... "nomás milando"). ¡Sácate de aquí! ¡Angel, llévate a tu cochinada antes de que la arroje por la ventana! (¡Goji, por favor! Deja de molestar a Jorge, recuerda que puede golpearte!).



Bueno, continuemos trabajando. La ropa de Angel deberá llevar una línea ligeramente más gruesa, y aquí aprovecho para hacer una aclaración: cuando hablamos de líneas más gruesas, no nos referimos a un nivel extremo. Las diferencias deben ser visibles, pero sutiles. Un detalle que no deben pasar por alto es que, si bien la ropa va por encima del cuerpo, no está pintada. En los bordes deben marcar la presión que hace sobre la piel... en este caso, hablamos de los elásticos y bordes.
Ahora, el resto del escenario está detrás suyo, así que repitan la misma regla dependiendo de qué tan cerca están del objeto principal o en primer plano. Bien, como en este caso Angel es en sí una viñeta, al terminar de entintarla haremos su contorno más denso, esto para realzarla y que el espectador se dé cuenta de que la narración empieza por aquí.

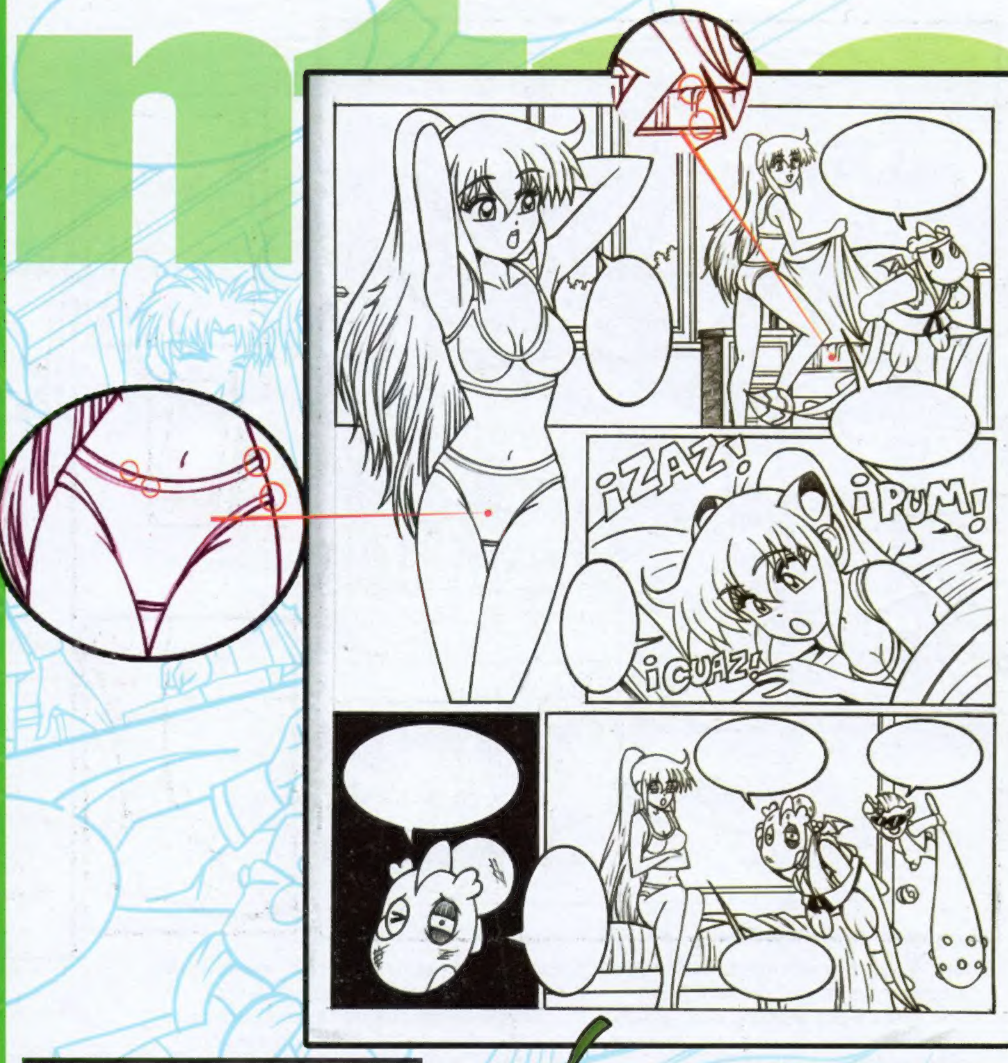
Para los límites de las viñetas, usen un punto grueso, .05 está bien. Esto es para delimitar cada escena y que la vista del lector no se confunda. A continuación les daremos algunas indicaciones útiles.

Para delinear curvas, utilicen los curvígrafos. El uso de éstos es simple. Prueben con cada parte de ellos buscando cuál se adapta al trazo, antes de entintar, verifiquen con un lápiz que es el correcto.
El uso correcto de las escuadras es fundamental. En cada estuche vienen dos: a la que tiene el extremo más largo, se le denomina escuadra de 30 grados y a la otra, escuadra de 45 grados. La de 45 es usada como riel, se debe colocar en el filo de la hoja (por eso es importante que esté bien guillotinada); si notan, la de 30 grados tiene un lado más corto, éste debe de ir colocado sobre el extremo más largo de la de 45 (el cual está en paralelo a nuestra hoja). Deslicen la de 30 grados a lo largo de la de 45 y de esta forma, las líneas siempre serán paralelas. No tracen guiados sólo por su percepción visual, recuerden que la vista es engañosa, además, para algo se inventaron las escuadras, ¿o no?

Para delinear correctamente, entinten por los costados externos de la línea a lápiz; inclinen ligeramente hacia el centro del trazo así, la parte externa queda más limpia y al final, basta con rellenar el interior. En trazos largos busquen descansos, es decir, lugares donde terminar. Si dejan inmóvil el estilógrafo por más de un segundo, se hace un punto negro horrible, así que haremos una pequeña trampa: donde las líneas se crucen, aprovechen para terminar el viaje del marcador. Así podrán continuar de manera cómoda y no dejarán puntos en el trabajo.

Ya por último, hablaremos de los llamados "gruesos y delgados"; esto es un juego en la línea que se traza. Por ejemplo, la pierna de Angel es una curva (¡una muuuy deliciosa curva!). ¡¡¡Otra vez!!? ¡¡Angel, Lobo, con un carajo, saquen esta cosa de aquí!! (¡No, no, no, Angel, no me pongas el bozal. Voy a portarme bien, ¡lo juro!). Como decía antes de ser interrumpido, si dejamos la curva de manera simple, lucirá sin vida y un tanto escueta. Bien, lo que haremos será engrosar en ciertos puntos, por ejemplo, el nacimiento de la pierna... hagan un poco más ancha la línea y adelgácenla conforme desciende.... suave, sutil... recuerden que es la pierna de una chica, así que deben ser muy cuidadosos. En el momento en que llega a la parte baja, justo debajo de la corva, engruesen de nuevo y adelgacen hasta llegar al tobillo, de nuevo ensanchen ligeramente en el talón y listo. Hagan esto tanto en ropa como en cuerpo, cuando el trazo cambie de dirección, choque con otra línea o llegue a otro nivel.

Para los globos de diálogo, usaremos, como ya se dijo, plantillas de óvalos especiales. En este caso, el grosor de la curva del globo debe ser equivalente al de los marcos de las viñetas; esto es, con punto.05. ¡Tengan mucho cuidado! Sujeten firmemente la plantilla y observen que el tamaño coincida con el espacio dejado por el dibujante. Una vez que tengan la medida adecuada, tracen el globo sin presionar demasiado y de un solo jalón, no hagan pausas, pues de hacerlo, la tinta se acumulará y al final tendremos un globo de diálogo achatado y deforme.



Para los detalles, usen estilógrafo del .005, ya que su acentuada delgadez permite trabajar líneas finísimas. No ocupen puntos gruesos, ya que estos detalles deben ser sutiles y estéticos y un punto grueso le restará elegancia a su trabajo.

Bien, nos gustaría seguir hablando del tema, pero el espacio se ha terminado... gracias por su atención y esperamos que estos tips les sean de ayuda.
Hasta la vis... ¿y mis estilógrafos? ¡¡Goji!! ¡¡Ven acá, maldita sabandija!! ¡¡Angel!! (¡GOJIIIIII!).




Y
ESA
NOCHE...
¿Y AHORA A DÓNDE CREES QUE VAS, DRAGÓN LOCO?
¿A DÓNDE MÁS? ¡VOY A BUSCAR A GUL PARA HACERLO PURÉ!
¡PUES A VER SI NO TE SALE EL TIRO POR LA CULATA!
¡ZAZ!
¡PUM!
¡MIAU! ¿Y ÉSE ESCÁN-DALO?
¡CUAZ!
¡MALDICIÓN! ¡NI EL KARATE NI EL KICK BOXING NI EL BOXEO SIRVEN...
...CONTRA LA TÉCNICA DEL MALDITO GUL!
¡LA "TÉCNICA SECRETA DEL AGANDALLE POR DETRÁS"!
¡Y SI QUIERES MÁS, ME AVISAS! ¡LOOOOSER!
PERO QUÉ MASCOTA TAN MENSA TENGO.

LIBERA TUS SENTIDOS



2005

EXPO-REFORMA 18, 19 y 20 DE MARZO

www.comicmania.com.mx